

15  $\frac{4}{2}$

MALSTRO DI MARTELLO

Questo modello si è esercitato per lunghi anni nell'arte del Martello da Guerra.

Quando utilizza il Martello da Guerra (di qualsiasi tipo) aggiunge un Modificatore di +1(Danno), cumulabile con altri Modificatori eventualmente applicabili.

In più, la sua abilità gli permette di maneggiare meglio l'arma: attaccando con il Martello da Guerra, i risultati di "3" e "4" sulla Tabella "Colpo Incerto" si considerano come "Colpo a Vuoto, Nessuna Conseguenza", mentre se ottiene "11" o "12" si considerano rispettivamente come "Colpo a Segno, +2(Danno)" e "Colpo a segno, +3(Danno)". Tutti gli altri risultati rimangono invariati.

2C V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

15  $\frac{4}{2}$

MALSTRO DI SPADA

Questo modello si è esercitato per lunghi anni nell'arte della scherma.

Quando utilizza una Spada (di qualsiasi tipo) aggiunge un Modificatore di +1(Danno), cumulabile con altri Modificatori eventualmente applicabili.

In più, la sua abilità gli permette di maneggiare meglio l'arma: attaccando con la Spada, i risultati di "3" e "4" sulla Tabella "Colpo Incerto" si considerano come "Colpo a Vuoto, Nessuna Conseguenza". Tutti gli altri risultati rimangono invariati.

Infine, è molto abile nel disarmare gli spadaccini avversari: quando un nemico lo attacca usando una Spada, i risultati di "7" e "8" sulla Tabella "Colpo Incerto" si considerano come "Colpo a Vuoto, Arma Caduta". Tutti gli altri risultati rimangono invariati.

1T V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

© 2009 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati. La riproduzione/copia di questa pagina è consentita solo per uso personale.

15  $\frac{4}{2}$

MALSTRO DI ALABARDA

Questo modello si è esercitato per lunghi anni nell'arte del maneggio dell'Alabarda.

Quando utilizza un'Alabarda (di qualsiasi tipo) aggiunge un Modificatore di +1(Danno), cumulabile con altri Modificatori eventualmente applicabili.

In più, la sua abilità gli permette di maneggiare meglio l'arma: attaccando con l'Alabarda, i risultati di "3" e "4" sulla Tabella "Colpo Incerto" si considerano come "Colpo a Vuoto, Nessuna Conseguenza", mentre se ottiene "11" o "12" si considerano rispettivamente come "Colpo a Segno, +2(Danno)" e "Colpo a segno, +3(Danno)". Tutti gli altri risultati rimangono invariati.

2C V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.

35  $\frac{4}{4}$

NEMESI DEGLI ABOMINI

Quanto segue si applica verso qualsiasi Tipo di Creatura PSI (CP).

Il Modello supera automaticamente i Test di Volontà, sia in attacco che in difesa, richiesti dall'Abilità Speciale "Terrificante" delle CP. Se la CP contro cui combatte ha una Dimensione superiore alla sua, essa conta come fosse di 1 Dimensione in meno (ad esempio, un Grifone che ha Dimensione 3 conta come Dimensione 2). Quando Ingaggia in attacco una CP, la sua rapidità le permette di non essere mai colpita dalle armi "Lunghe" della CP, e può lasciare l'ingaggio con una o più CP senza dover Fuggire: semplicemente, può allontanarsi come se non fosse stata ingaggiata, sia durante la sua Attivazione che come Azione di Reazione. Solo contro le CP può effettuare l'Attacco Lampo: deve usare almeno 1 Azione di Corsa che la porti all'ingaggio, poi effettua 1 attacco CaC e infine usa almeno 1 Azione per allontanarsi. In questo modo la CP non potrà effettuare alcuna Azione di Reazione all'attacco. Può acquistare qualsiasi Arma e Oggetto degli arsenali di tutti i tipi di Venatori di CP.

Nota: non si può usare questa Abilità Speciale in una Squadra nella quale ci siano già uno o più Venatori di CP.

1T V.2.1

MINDSTALKERS
Missione Medievale™

Abilità Speciali

v2.0 - © 2008 by ManorHouse Miniatures. Tutti i Diritti Riservati.